

Mareike Veltrup

Tom Zille

Gender-Rekonfigurationen in transformativen multimedialen Adaptionen Viktorianischer Literatur

Q-Tutorium im Wintersemester 2015/2016

Humboldt-Universität zu Berlin

Philosophische Fakultät II

Institut für Anglistik und Amerikanistik

1. Motivation und Fragestellungen des Q-Tutoriums

Am Anfang dieses Tutoriums stand die Beobachtung, dass zeitgenössische Adaptionen viktorianischer Literaturklassiker - in Medien wie Fernsehserien, Videospielen und Fanfiction - sich oft durch einen stark transformativen Charakter auszeichnen. Die Differenz zum Originaltext fiel uns vor allem in Hinblick auf die kulturwissenschaftliche Kategorie Gender ins Auge. Während zahlreiche wichtige Handlungselemente der Ursprungstexte aus dem 19. Jahrhundert in ihren Adaptionen nach wie vor "getreu" abgebildet werden, scheint sich im Hinblick auf Geschlechterrollen ein Spalt zwischen Vergangenheit und Gegenwart aufgetan zu haben, der nur durch signifikante inhaltliche Eingriffe überbrückt werden kann.

Aus diesen Problemen leiteten sich folgende Fragestellungen für das Q-Tutorium ab: Welche Gender-Neukonzeptionen kommen heute in multimedialen Adaptionen viktorianischer Literatur zum Tragen? Welchen Einfluss - sofern überhaupt vorhanden - haben die besonderen Eigenheiten des jeweiligen Mediums der Adaption auf diesen Prozess - gibt es also Unterschiede zwischen den Gender-Rekonfigurationen in TV-Serien, Videospielen und Online-Fanfiction, und worauf beruhen diese gegebenenfalls? Und schließlich, steht die Neukonzeption der Geschlechterrollen tatsächlich im Kern des transformativen Charakters der Adaption oder ist sie lediglich Teil einer umfassenderen kulturellen "Anpassung" an die Gegenwart, deren Elemente nicht auf den ersten Blick erkennbar sind?

Die Forschungsliteratur zu diesem Problemfeld erschien uns als ungenügend, sowohl in Hinblick auf die formalen Aspekte der Untersuchung, d.h. Medien- und Adaptionstheorie, als auch bezogen auf den gesamten Untersuchungsrahmen. Existierende Forschungsbeiträge konzentrieren sich meist entweder auf die Darstellung kulturwissenschaftlicher Kategorien oder auf die medienwissenschaftlichen Implikationen der Adaption; die Verbindung zwischen beiden Feldern wird selten hergestellt. Unser Anspruch bestand von Anfang an darin, diesem Problem im Forschungsprozess des Q-Tutoriums gerecht zu werden.

2. Forschungsprozess

Um einerseits der medialen wie literaturgeschichtlichen Bandbreite des untersuchten Phänomens gerecht zu werden und andererseits eine Betrachtung im Detail zu ermöglichen, wählten wir drei der beliebtesten viktorianischen Klassiker aus, deren Adaptionen im Verlauf des Tutoriums untersucht werden sollten: Lewis Carrolls Nonsense-Kinderbuch *Alice in Wonderland* (1865), Arthur Conan Doyles Kriminalerzählung über den Detektiv Sherlock Holmes *A Scandal in Bohemia* (1891), sowie Bram Stokers Vampirroman *Dracula* (1897). Alle drei Primärwerke erschienen uns untersuchenswert in Bezug auf die darin auftretenden Gender-Verhältnisse und sind in jüngster Vergangenheit als Fernsehserien, Videospiele und in Online-Fanfiction neu interpretiert worden.

Um die Vergleichbarkeit der Ergebnisse zu gewährleisten, entschieden wir uns, zunächst die Originalwerke an sich zu untersuchen und dann die Forschung in drei Blöcke aufzuteilen: Nach Medien geordnet sollten zunächst alle drei Fernsehserien, danach alle drei Videospiele und zuletzt Fanfiction zu den drei Originalwerken besprochen werden. Die Teilnehmenden sollten hierfür in Gruppen kurze Essays produzieren; die Gruppenarbeit wählten wir, da die Seminargruppe sehr heterogen schien und so alle Teilnehmenden die Möglichkeit hatten, an jeweils jedem Originalwerk und jedem Medium zu arbeiten. Zu Beginn des Tutoriums waren es neun Teilnehmende: drei Studentinnen aus dem MA Englische Literatur, eine Erasmus-Studentin aus dem MA Geschichte, ein Student aus dem BA Sport,

ein Student aus dem BA Englisch sowie eine Studentin aus dem MA Musikwissenschaft. Um ein einheitliches Basiswissen zu schaffen, begannen wir die Forschung mit einigen grundlegenden Texten zum Thema Gender (Franziska Schößler, *Einführung in die Gender Studies*) und Adaption (Linda Hutcheon, *A Theory of Adaptation*), sowie einer detaillierten Besprechung ausgewählter Textstellen aus den Originalwerken. Diese Texte sowie Ausschnitte wurden von uns festgelegt, da wir eine möglichst kompakte, Übersicht-verschaffende Einführung anstrebten. Was die Darstellung von Gender in den Romanen betraf, ließen wir den Studierenden allerdings die Möglichkeit, selbst zu eigenen Ergebnissen zu kommen; diese hielten wir auf Postern fest, damit später in der eigentlichen Analysearbeit Rückbezüge hergestellt werden konnten.

Daraufhin begann die Arbeit im ersten Forschungsblock, welcher sich mit den Fernsehserien-Adaptionen befasste. Hierfür gab es eine Sitzung, in der noch einmal ein theoretischer Text im Plenum besprochen wurde, um in die wissenschaftliche Arbeit an der Fernsehserie einzuführen. In den folgenden Sitzungen arbeiteten die Studierenden in Gruppen jeweils an den Fernsehserien *Penny Dreadful*, *Once Upon a Time in Wonderland* und *Sherlock* sowie *Elementary*, um schließlich kurze, vergleichende Essays zu Genderthematiken in der jeweiligen Serie und dem Originalwerk zu erstellen. Zuvor wurden ihnen einzelne Folgen zur Untersuchung von uns vorgeschlagen, die finale Entscheidung und letztendliche Thesenfindung blieben aber ihnen selbst überlassen. Während der Gruppenarbeit fanden die Sitzungen weiterhin statt, um Hilfestellung zur Forschung in Form von Literaturtipps und Hinweisen zum wissenschaftlichen Arbeiten zu ermöglichen. In der letzten Sitzung des Blocks fand eine Ergebnispräsentation statt, die den Studierenden die Möglichkeit gab, sich mit den anderen Gruppen über die Resultate auszutauschen, sowie Fragen zu stellen. Zu Beginn des neuen Blocks schickten die Studierenden uns ihre Texte zu, die wir auf sprachlicher Ebene korrigierten (da das Tutorium in englischer Sprache stattfand) und zu denen wir außerdem ein kurzes inhaltliches Feedback gaben. Die Essays wurden dann auf den gemeinsamen Blog hochgeladen, wo sie von den Communities um die jeweiligen Serien und Bücher gelesen und kommentiert werden konnten.

Nach diesem Muster waren auch der Block über Videospiele (*Alice: Madness Returns*, *Sherlock Holmes: Crimes and Punishments*, *Dracula: Origin*) und Fanfiction aufgebaut. Letztere wurden von den Studierenden gewählt und hierbei stellte sich heraus, dass kaum Fanfiction zu den literarischen Originalen existierte, weshalb Texte gewählt wurden, die sich zum größten Teil auf die Serien-Adaptionen bezogen. Dies beeinträchtigte zwar etwas die Vergleichbarkeit mit den Ergebnissen der anderen Forschungsblöcke, erlaubte aber die Auseinandersetzung mit Texten, die im Internet viel Popularität generiert hatten.

Auf diese Weise entstanden insgesamt neun Essays. Da sich am Ende des Semesters die Zahl der Teilnehmenden von neun auf fünf reduziert hatte, konnte der letzte Essay z.T. leider nicht in Gruppenarbeit erstellt werden. Als Abschluss des Tutoriums und um über die spezifischen Ergebnisse hinaus, allgemeinere Muster erkennen zu können, wurden die Ergebnisse in kurzen Referaten und einem Tafelbild zusammengefasst und diskutiert.

In diesem Arbeitsprozess ist uns (auch durch das Feedback der Studierenden) aufgefallen, dass es sehr förderlich für die Forschung ist, den Studierenden viele Freiräume bei Themen- und Thesenfindung zu geben. Das besondere Interesse der Studierenden an dem einen oder anderen Medium und dessen Inhalten steigerte die Motivation sehr. Darüber hinaus war in unserer Erfahrung der blockhafte Aufbau des Seminars, was die rechtzeitige Abgabe der finalen Produkte betrifft, günstiger als eine Struktur,

bei der erst zum Schluss selbst geforscht werden soll. Allerdings ist es hierbei wichtig, nicht die Theorie zu vernachlässigen und zwischendurch Sitzungen, in denen weitere Texte gelesen werden, einzubauen.

3. Forschungsergebnisse

Zu den Forschungsergebnissen des Tutoriums zählen zum einen die Thesen der neun im Verlauf des Semesters verfassten Essays, zum anderen die allgemeineren Schlussfolgerungen bezüglich der Interaktion von Medienform und Genderrepräsentation, die abschließend nach jedem Block entwickelt wurden. Die auf Tumblr veröffentlichten Essays können [hier](#) nachgelesen werden.

Die Essays der drei Gruppen bewiesen für jedes der drei untersuchten Adaptionenmedien eine große Vielfalt hinsichtlich der Rekonfiguration von Geschlechterrollen gegenüber dem Original. Während beispielsweise alle Essays über TV-Adaptionen auf deren subversives Potential verwiesen, stellte sich ihre konkrete Abweichung zum Original unterschiedlich dar. Während an der ersten Staffel von *Penny Dreadful* die Transformation zentraler Charaktere aus Bram Stokers *Dracula* in prototypische 'New Women' festgestellt wurde, konzentrierte sich die Untersuchung der zwei TV-Adaptionen von Arthur Conan Doyles Sherlock-Holmes-Erzählung *A Scandal in Bohemia* vor allem auf die moralische Neubewertung der Gegenspielerin des Helden, Irene Adler. Der Essay „From Pawn to Queen“ schließlich entdeckte in der TV-Serie *Once Upon a Time in Wonderland* die Umdeutung des „Wunderlandes“ in einen quasi-feministischen Freiraum, in dem die Protagonistin Alice sich von den männlichen Autoritäten ihrer Herkunftsgesellschaft befreien kann. Im Querschnitt durch alle TV-Serien lässt sich für dieses Adaptionenmedium allgemein feststellen, dass es häufig feministisch geprägte Transformationen des Originalwerkes unternimmt und dabei vor allem den weiblichen Hauptfiguren deutlich größeren Handlungsspielraum gegenüber den viktorianischen Texten einräumt.

Die Essays, die zum Abschluss des zweiten Untersuchungsblocks die Ergebnisse der Analyse von Videospielen zusammenfassten, kamen bereits zu anderen Ergebnissen. Im Videospiel *Dracula: Origin* ist die weibliche Hauptfigur Mina Harker entschieden passiver als im Ausgangstext, die zentralen Konflikte werden ausschließlich von männlichen Figuren ausgetragen. In *Sherlock Holmes: Crimes and Punishments* werden Frauen weniger stereotyp dargestellt als in ähnlichen genreüblichen Videospielen, bleiben aber Untersuchungsgegenstände und Ziel des moralischen Urteils des Spielercharakters Sherlock Holmes. In *Alice: Madness Returns* schließlich ist die Protagonistin deutlich älter als ihr viktorianisches Vorbild, gerade dadurch aber viel verwundbarer. Während des gesamten Spielverlaufs ist sie immer wieder von sexueller Ausbeutung und körperlicher wie psychischer Gewalt bedroht. Zugleich entwickelt *Madness Returns* die Figur der Alice zu einer Kämpferin weiter, die sich ihren Gegnern mit dem Schwert in der Hand in den Weg stellt. Allgemein ließ sich bei den Videospieladaptionen ein weniger starker feministischer Ansatz bei der Neuinterpretation viktorianischer Klassiker beobachten. Die Rolle weiblicher Charaktere war stärker als bei den TV-Serien von ihrer Rolle im Ursprungstext abhängig.

Ein deutlich anderer Umgang mit Genderrollen wurde in Online-Fanfiction zu den viktorianischen Klassikern und ihren aktuellen Adaptionen festgestellt. Während *Dracula*-Fanfiction häufig die im Original nur latent vorhandene Homoerotik entwickelt (das beliebteste Paar ist mit Abstand Jonathan Harker/Graf Dracula), erscheint die Figur der Molly aus der BBC-Serie *Sherlock* in Fanfiction häufiger als intellektuell ebenbürtige Kollegin Holmes', als das in der Serie der Fall ist. Das ist das Ergebnis einer quantitativen Analyse, die der Essay „Male Genius?“ unternommen hat. Die Untersuchung des populären Fanfiction-Textes *Down in Underland* (einer Neuinterpretation von Tim Burtons Film *Alice*

in *Wonderland*) schließlich stellte darin eine Normalisierung sexueller Gewalt gegenüber der Protagonistin und generell die Dominanz männlicher Charaktere fest, verwies aber zugleich auf die große Handlungsfreiheit der Protagonistin. Abgesehen von der offensichtlichen Tendenz von Online-Fanfiction, sich eher mit multimedialen Adaptionen als mit deren Originalen auseinander zu setzen, kam hier der sicherlich freieste Umgang mit Genderrollen zum Ausdruck. Fanfiction, ob grundsätzlich progressiv oder reaktionär, fühlt sich den Vorlagen offenkundig deutlich weniger verpflichtet als Videospiele und besonders TV-Serien das tun.

Die Forschungsergebnisse des Tutoriums haben wir im Juni 2016 im Rahmen einer kleinen Ausstellung präsentiert. Diese fand in Zusammenarbeit mit zwei weiteren Tutorien statt, Réka Gáls *Rethinking Adaptation* und Alexander Harders *Serious (Video)Games*. An drei Tagen haben wir mittels Plakaten und Multimediainstallationen im Atrium des Fachbereichs Medienwissenschaften unsere Forschungsergebnisse einer interessierten Öffentlichkeit vorgestellt. Zur Eröffnung der Ausstellung am 9. Juni 2016, in deren Rahmen wir unsere Tutorien noch einmal in kurzen Vorträgen vorstellten, durften wir rund dreißig Gäste begrüßen. Im Anschluss an die Vorträge fanden angeregte Diskussionen zwischen den Gästen und den Studierenden statt, die ihre Beiträge erläuterten. Das Feedback zur Ausstellung war auch in den darauffolgenden Tagen durchaus positiv.

4. Literatur

Primärliteratur

Lewis Carroll 1865: *Alice's Adventures in Wonderland*

Arthur Conan Doyle 1892: 'A Scandal in Bohemia', in *The Adventures of Sherlock Holmes*

Bram Stoker 1897: *Dracula*

Fernsehserien

Elementary (CBS, 2012-)

Once Upon a Time in Wonderland (ABC, 2013-2014)

Penny Dreadful (Showtime, 2014-)

Sherlock (BBC, 2010-)

Videospiele

Alice. Madness Returns (Electronic Arts, 2011)

Dracula: Origin (Frogwares, 2008)

Sherlock Holmes: Crimes and Punishments (Focus Home Interactive, 2014)

Sekundärliteratur

Hutcheon, Linda; O'Flynn, Siobhan 2013: *A Theory of Adaptation*. Routledge, Abingdon

Franziska Schöblier 2008: *Einführung in die Gender Studies*. Akademie Verlag, Berlin